

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Bermain adalah kegiatan sukarela seperti yang dikatakan oleh Johan Huizinga *Homo Ludens* (dalam *Filsafah Olahraga*, 1950, hlm. 145) bermain sebagai aktivitas yang dilakukan secara bebas dan sukarela. Dalam “konteks” pembelajaran pendidikan jasmani, “menang atau kalah tidaklah penting”, yang penting adalah tentang bagaimana peserta didik tersebut dapat terlibat aktif dan mendapatkan kesenangan serta kepuasan dalam permainan tersebut. Apapun bentuk aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik, mereka harus pernah mendapatkan keberhasilan menurut perasaan mereka atau menurut pendapat orang lain sekalipun. Salah satu tujuan bermain adalah melatih sikap kerjasama pada siswa. Setelah penulis melakukan praobservasi di SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung, banyak sekali kejadian menarik yang terjadi, dari mulai awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

Praobservasi ini dilakukan saat penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung selama satu semester di semester tujuh bersama teman-teman satu angkatan. Selama melakukan PPL kami satu kelompok yang terdiri dari empat orang memegang dua-tiga kelas, sehingga setiap orang mendapatkan jadwal mengajar dua kali selama satu minggu. Pada awal pertemuan PPL masalah pada siswa-siswi belum terlihat, namun setelah dua kali mengajar masalah datang bermunculan. Dari mulai kelas satu, dua, tiga, empat, lima dan enam, masalah yang muncul bermacam-macam, seperti tingkat kerjasama pada siswa yang sangat kurang.

Seperti yang terjadi pada kelas tiga dan empat, dikarenakan penulis bertugas mengajar di kelas tiga dan empat, maka masalah yang ditemuipun semakin spesifik terutama pada sikap kerjasama siswa. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa melakukan dengan ceria, namun dibalik keceriaan itu banyak masalah yang ditemukan oleh penulis, seperti siswa manja-manja, siswa menginginkan pembelajaran bola sepak (siswa laki-laki) walau bukan materi sepak bola, siswa banyak mengeluh, siswa tidak sportif, siswa banyak bercanda

Umi Khurotullaeli, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEMAMPUAN GERAK MELEMPAR MELALUI PERMAINAN KUMAN NAKAL PADA SISWA SD LAB SCHOOL UPI KELAS III: (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dan siswa sulit untuk bekerjasama dengan teman selain teman dekatnya, baik laki-laki maupun perempuannya.

Masalah yang sangat menonjol di kelas tiga adalah siswa tidak mau untuk berkelompok dengan siswa yang bukan teman dekatnya, mereka saling mengejek kelompok satu dengan kelompok lainnya. Saat guru mengarahkan mereka untuk bekerja kelompok dengan siswa lain (bukan teman dekatnya), sangat sulit sekali hampir tidak mau, mereka mengeluh dan membantah dengan alasan sekelompok “dengan dia pasti ini, pasti itu, saya tidak mau”. Walaupun sudah diatur sedemikian rupa untuk memisahkan atau mengacak kelompok, supaya semua bisa bekerjasama, mereka tetap sulit diatur. Masalah ini pun cukup membuat guru kerepotan dan kewalahan. Karena dengan kurangnya kerjasama siswa kemampuan gerak melempar pada siswa juga sangat menurun.

Pembelajaran penjas sangat erat sekali hubungannya dengan permainan atau bermain. Karena kebanyakan dalam aktivitasnya diterapkan dalam permainan, baik permainan untuk pemanasan, penutupan maupun untuk pembelajaran inti. Bermain tidak bisa lepas dari pendidikan jasmani begitupun dengan kerjasama,. Karena dalam setiap permainan memerlukan kerjasama satu dengan yang lainnya, karena disitu terjadi interaksi antara dua pihak ataupun lebih. Maka kerjasama pada siswa perlu ditingkatkan melalui pendidikan jasmani untuk mengembangkan kemampuan siswa yang akan sangat bermanfaat bagi siswa di masa kini ataupun masa yang akan datang.

Sikap kerjasama pada siswa harus dibentuk sejak dini, karena kerjasama dapat membantu siswa dalam kegiatan setiap hari hingga kelak dewasa. Hampir semua aktivitas yang dilakukan oleh manusia membutuhkan bantuan orang lain, karena manusia diciptakan sebagai makhluk sosial. Manusia memiliki kekurangan dan kelebihan yang berbeda-beda, oleh karena itu manusia harus saling membantu satu dengan yang lainnya untuk saling melengkapi dan saling memberikan keuntungan. Begitupun dengan anak didik, terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani, dimana dalam setiap kegiatan memerlukan kerjasama tem. Karena dengan adanya kerjasama tem, semua tugas gerak yang harus dilakukan oleh siswa akan lebih mudah tercapai, dan sifat sosial anak akan terlatih sejak

dini. Hampir semua aktivitas pendidikan jasmani dilakukan secara berkelompok, artinya memerlukan kerjasama. Arti kerjasama sendiri seperti yang dikemukakan oleh para ahli, Jafar Hafisah (2000) mengatakan bahwa “pada dasarnya maksud dan tujuan dari kerjasama adalah *win win solution*. Maksudnya adalah bahwa dalam kerjasama harus menimbulkan kesadaran dan saling menguntungkan kedua pihak. Begitupun yang tercantum dalam KTSP 2006 terdapat dalam tujuan Penjas yang menjelaskan bahwa Penjas bertujuan mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis. “Kerjasama itu sendiri sebagai dua orang atau lebih untuk melakukan aktivitas bersama yang dilakukan secara terpadu yang diarahkan kesuatu target atau tujuan tertentu” (Kusnadi, 2012, hlm. 11).

Berdasarkan hasil observasi, bahwa kerjasama pada siswa hanya 50%. Berdasarkan Tracy (2006) bahwa, kerjasama dapat meningkatkan komunikasi dalam dan diantara bagian-bagian organisasi. Dengan demikian komunikasi antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru akan menjadi lebih baik, karena komunikasi adalah kunci dari kerjasama.

Selain sikap kerjasama, gerak melempar pada siswa akan terlatih menjadi lebih baik. Dimana gerak melempar pada siswa sangat diperlukan dalam beberapa permainan penjas.

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada saat PPL pada siswa kelas tiga SD Lab School UPI menunjukkan bahwa hasil pembelajaran penjas dalam kognitif siswa sangat kurang terutama dalam sikap kerjasamanya. Para siswa melakukan pembelajaran yang diberikan oleh pengajar dengan baik, namun siswa kurang memahami kerjasama. Kebanyakan siswa mau melakukan kerjasama hanya dengan siswa lain yang di anggap dekat dengan dirinya. Namun pada saat pengajar memerintahkan untuk bekerjasama dengan siswa yang dianggap tidak dekat dengannya, maka siswa akan menolak dengan alasan yang diada-ada.

Permainan kuman nakal adalah sebuah modifikasidari permainan invasi. Dalam buku Permainan Invasi, Bahagia (2010, hlm. 8) mengemukakan bahwa “pokok masalah gerak dalam permainan tersebut adalah berupa aktivitas *passing vs intercepting*”.

Lebih lanjut Bahagia (2010, hlm.8) menyatakan lagi memodifikasi sebuah permainan, yaitu permainan kuman nakal. Permainan kuman nakal adalah permainan berkelompok dengan satu bola (diibaratkan sabun) yang terdiri dari satu orang kucing dengan tikus beberapa orang. Dimana seorang kucing diibaratkan kuman yang membawa bakteri, dan tikus sebagai manusia (teman yang lainnya).

Oleh karena itu penulis ingin meneliti tentang upaya meningkatkan kerjasama dan kemampuan gerak melempar melalui permainan kuman nakal pada siswa SD Laboratorium Percontohan UPI kelas III .

B. RUMUSAN MASALAH PENELITIAN

Dari judul PTK “Upaya Meningkatkan Kerjasama dan Kemampuan Gerak Melempar Melalui Permainan Kuman Nakal pada Siswa SD Laboratorium Percontohan UPI Kelas III”. Dari judul tersebut, sedikitnya dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

Masalah yang ada pada siswa yaitu banyak siswa yang memilih hanya teman dekatnya sebagai kelompoknya, dan tidak melakukan aktivitas gerak jika bukan pembelajaran yang disukai sehingga kemampuan gerak melemparnya kurang.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalahnya yaitu: Apakah permainan kuman nakal dapat meningkatkan kerjasama dan kemampuan gerak melempar pada siswa SD Loratorium Percontohan UPI Bandung kelas III ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian penulis secara umum adalah mengetahui sejauh mana permainan kuman nakal dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam pembelajaran penjas di SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung. Secara khususnya adalah meningkatkan kerjasama dan kemampuan gerak melempar.

D. MANFAAT PENELITIAN

Umi Khurotullaeli, 2016

UPAYA MENINGKATKAN KERJASAMA DAN KEMAMPUAN GERAK MELEMPAR MELALUI PERMAINAN KUMAN NAKAL PADA SISWA SD LAB SCHOOL UPI KELAS III: (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas III SD Laboratorium UPI Bandung)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang bermanfaat bagi semua pihak, diantaranya:

1. Bagi Guru

Manfaat yang didapatkan guru yaitu dengan adanya penelitian ini maka guru akan mengetahui tingkat kerjasama setiap peserta didiknya, sehingga akan mempermudah dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru akan mengetahui siswa mana yang harus ditingkatkan sikap kerjasamanya, dan siswa mana yang harus diberikan perhatian lebih.

2. Bagi Siswa

Manfaat untuk siswa adalah sikap kerjasama pada dirinya akan meningkat, dan sikap sosial mereka akan menjadi lebih baik, sehingga kemampuan kerjasama dalam aktivitas pembelajaran penjas menjadi lebih baik.

3. Bagi Peneliti

Manfaat untuk peneliti adalah peneliti menjadi bertambah pengetahuannya dan pengalamannya, terutama dalam mengajar pendidikan jasmani. Sehingga pada saat mengajar tidak asal, namun memperhatikan semua aspek yang dapat mempengaruhi akan keberhasilan peserta didiknya dengan melakukan tindakan yang tepat.

4. Bagi Sekolah

Manfaat untuk sekolah adalah sekolah akan mengetahui hak dan kewajiban yang diperlukan oleh siswa saat ini, sehingga dapat mendukung penuh semua kegiatan yang dapat meningkatkan prestasi siswa.

5. Bagi Pembaca

Manfaat untuk pembaca adalah bertambahnya pengetahuan dan pengalaman pembaca, yang akan sangat berguna di masa sekarang sampai masa depannya.

Adapun manfaat dari segi teori yaitu dapat mengetahui sejauh mana kemampuan gerak melempar siswa dengan menggunakan satu atau dua tangan serta kemampuan siswa dalam bersosialisasi dengan lingkungan.

E. BATASAN MASALAH

Batasan masalah penelitian ini terbatas pada masalah yang diteliti. Untuk membatasi penelitian ini, maka penulis membatasi masalahnya yaitu, apakah permainan kuman nakal dapat meningkatkan kerjasama dan kemampuan gerak melempar pada siswa. Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek penelitian siswa kelas III, dan objeknya di SD Laboratorium Percontohan UPI Bandung.
2. Instrumen penelitian menggunakan observasi untuk penilaian terhadap praktek bermain dilapangan, catatan lapangan untuk mendeskripsikan hal yang terjadi saat pelaksanaan pembelajaran dan foto untuk mengabadikan tindakan yang telah dilaksanakan.
3. Pendekatan pembelajaran yang penulis maksud adalah melalui pendekatan bermain terhadap kerjasama dan kemampuan gerak melempar.
4. Metode penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas.

F. STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI

Gambaran singkat mengenai seluruh bagian sistematika penulisan skripsi yaitu sebagai berikut:

1. Bagian awal, berisi: judul skripsi, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian skripsi dan bebas plagiatisme motto dan persembahan, ucapan terimakasih, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.
2. Bagian isi, penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun uraian mengenai isi dan penulisan dari setiap babnya adalah sebagai berikut:

- a. Bab I pendahuluan, berisi uraian tentang pendahuluan yang merupakan awal dari penyusunan skripsi, yang tersusun dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
 - b. Bab II kajian pustaka, berisi uraian tentang teori-teori yang berhubungan dengan kerjasama dan kemampuan gerak melempar, kerangka berpikir dan hipotesis tindakan. Bab ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian.
 - c. Bab III metode penelitian, berisi uraian tentang penjabaran secara rinci mengenai metode penelitian, desain penelitian, partisipan tentang (waktu penelitian, tempat penelitian, populasi dan sampel), instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.
 - d. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, berisi uraian tentang dua hal utama yaitu pengolahan dan analisis data (untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan atau analisis data). Untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan dasar teoritis yang telah dibahas dalam Bab II.
 - e. BAB V kesimpulan dan saran, bab ini berisi tentang penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian. Kemudian saran atau rekomendasi yang ditulis, ditujukan kepada para pembuat kebijakan, para pengguna hasil penelitian, kepada para pembaca dan pihak-pihak terkait.
3. Bagian akhir skripsi berisi tentang daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang memuat tentang deskripsi mengenai perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan penelitian.